

N.O.M.A.D

N.O.M.A.D.

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide. The program runs on the Commodore 64/128 micro computers.

THE GAME

Out in the vastness of space lies the heart of an Intergalactic Criminal Network, TALOS, a man-made asteroid slowly spinning through the void, spreading its evil through the Universe. At the head of this seemingly unstoppable force sits one man, the unspeakably vile Cyrus T. Gross.

A name spoken only in whispered voices, Gross is the embodiment of all that is criminal. Avoiding any attempt to curtail his ever-spreading empire, he has crushed all opposition and seems invincible, ruling his depraved Zealots with a fist of iron and a heart of ice.

Though no law-enforcement agency has ever managed to convict him, he is surely responsible for many of the nefarious dealings that occur within the civilised Universe. Truly a man without scruples, guilty of arson, murder, gun-running and photo-nucleonic destruction of all people weaker than himself.

In a last ditch attempt, the rulers of the Free Worlds have called in the Nemesis organisation, a hardened cadre of humanoid and robotic freebooters who have assigned N.O.M.A.D. 471 (Nemesis Organisation Mobile Attack Droid) to penetrate Gross's heavily armed homeworld and destroy this vile despot once and for all.

Your mission is to guide N.O.M.A.D. through the four sections of Capital City towards Gross's inner sanctum.

You arrive at the spaceport and must then progress through the slums, into the city centre and penetrate the HQ; 'Dun Dentin', before you reach his personal quarters for the final deadly confrontation.

Many dangers await you in all sections of Capital City. In true cowardly style, Gross has installed magnotrons, heat-seeking missiles, and an infinity of equally deadly obstacles, all of which must be confronted and conquered.

N.O.M.A.D. 471 SPECIFICATIONS

Autonomous war-droid with high-intelligence. Infra-red visual receptors and high-frequency audio-receivers.

Fitted with anti-gravity pods and twin thrusters functional in both forward and backward directions and capable of great speeds with a high degree of manoeuvrability.

ARMAMENT

Titanium body shell . . . Not totally impregnable. Two magnum 57 calibre blasters. The N.O.M.A.D. 471 series is as yet untested. This is his first and possibly deadliest mission. The chances of survival are slim. . .

The freedom of the Universe is in your hands.

We salute you!

LOADING

Cassette on the C128 type GO 64 (RETURN) and continue. Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. The screen message should follow press PLAY on tape. This program will load automatically.

CONTROLLING YOUR ROBOT

Your N.O.M.A.D. droid can be controlled using either a joystick or the keyboard (most joystick interfaces are compatible).

To select keyboard or joystick press F7 to select flashing option or F1 to change it.

Press F - music off
Press D - proceed with music

Press F7 during play to pause the game.



'Fire' button to fire your photon cannons. These will fire alternately and 'Rapid-Fire' can be achieved simply by holding the button down.

KEYBOARD

Q, E, T, U, O	- FORWARD
W, R, Y, I, P	- BACKWARD
A, D, G, J, L	- LEFT
S, F, H, K, ;	- RIGHT
SPACE BAR	- FIRE

STATUS and SCORING

On-screen scoring gives a complete status of the game achievement and level reached. It shows the current score and number of lives remaining (you begin with 4).

Bonus lives are awarded at various stages of play and you can monitor your success by the speed of the score counter.

PLAYING FEATURES

Inertia - Your droid will not stop instantly if you cease acceleration but will slowly decelerate. If you apply the 'brakes' the deceleration will obviously be greater. However it is also possible to slow down by turning 180° and then applying acceleration. (This is useful for shooting things that are chasing you.)

Magnetic Walls - Cyrus has placed large banks of Magnetrons along some of the city walls. When active these devices will attract N.O.M.A.D.'s metallic armour, luring him towards the guns and slowing him down.

Homing missiles - These appear from silos in the surface of the Asteroid and once targetted are difficult to lose.

Artillery - The whole Asteroid is heavily fortified and Cyrus has some of the most efficient heat guns in the known Universe. Even to be caught in the blast from one of these shells is instant death.

Robothugs - Cyrus has a whole planet dedicated to producing his personal protectors, the Robothugs. These delightful examples of the roboticist's art are programmed to make a suicide run at anything or anyone who looks as if they may be even thinking about attacking their master.

Gateways and Switches - The various sections of the Asteroid have many gateways to partition them. These can be opened and closed by brushing past the switches on the side walls. However because of the appalling maintenance droids, pushing a switch may not necessarily open the door that it should!

This software tape has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading.

IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE TAPE IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:

MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the tape will be returned immediately to you, at no charge.

Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Game Design by Ian Weatherburn and Simon Butler.

Programming by Steve Calvert. Graphics by Simon Butler and Mart.

PRODUCED BY: D. C. WARD

©1986 Ocean Software Limited.

N.O.M.A.D

N.O.M.A.D.

Le programme code, la représentation graphique et le graphisme sont la propriété artistique de Ocean Software Limited et ne peuvent être reproduits, mis en mémoire, loués ou diffusés, sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Le programme se passe sur le Commodore 64 et sur les micro-ordinateurs 286.

LE JEU

Là-bas dans l'immensité de l'espace se trouve le cœur du Réseau criminel intergalactique (Intergalactic Criminal Network), TALOS, un astéroïde artificiel, qui tourne lentement dans le vide, en répandant le mal à travers l'univers. À la tête de cette force que l'on ne semble pas pouvoir arrêter, siège un homme, Cyrus T. Gross, dont la vilenie est au-dessous de tout.

Un nom que l'on chuchote seulement, Gross incorpore tout ce qu'il y a de criminel. Esquivant toute tentative de restreindre son empire qui s'étend sans cesse, il a réprimé toute opposition et semble invincible, dirigeant ses zélotes (Zealots) dépravés d'une main de fer et d'un cœur froid comme de la glace.

Bien qu'aucun service chargé de l'application de la loi n'ait jamais réussi à le déclarer coupable, il est certainement responsable d'un grand nombre des tractations infâmes qui ont lieu dans les limites de l'univers (Universe) civilisé. Un homme qui est vraiment sans scrupules, coupable d'incendie volontaire, de meurtre, de contrebande d'armes et de destruction photonucléonique de tous ceux qui sont plus faibles que lui.

Dans une tentative de dernière extrémité, les dirigeants des mondes libres (Free Worlds) ont fait appel à l'organisation de Némésis (Nemesis) une cellule endurcie de maraudeurs humanoïdes et robotiques qui ont assigné à N.O.M.A.D. 471 (Nemesis Organisation Mobile attack droid - (androïde d'attaque mobile de l'organisation Némésis - A.A.M.O.N.) la pénétration du monde lourdement armé de Gross et la destruction, une fois pour toutes, de ce vile despote.

Votre mission est de guider N.O.M.A.D. à travers les quatre sections de la capitale "Capital City" vers le sanctuaire intérieur de Gross.

Vous arrivez au port spatial et vous devez alors vous avancer, à travers les taudis, vers le centre de la cité, et pénétrer dans l'état-major, "Dun Dentin", avant que vous n'atteigniez ses quartiers personnels pour la confrontation finale et mortelle.

De nombreux dangers vous attendent dans toutes les sections de la capitale "Capital City". Selon son style, vraiment lâche, Gross a installé des magnétroons, des missiles chercheurs de chaleur, et une série infinie d'obstacles tous aussi mortels, qui doivent tous être confrontés et conquis.

SPECIFICATIONS DU N.O.M.A.D. 471

Un androïde de guerre autonome et d'une grande intelligence, à récepteurs visuels infra-rouges et à audio-récepteurs haute fréquence.

Muni d'ensembles fonctionnels antigravité et de deux propulseurs, qui peuvent fonctionner vers l'avant et vers l'arrière et qui sont capables de grandes vitesses, ainsi d'un grand degré de maniabilité.

ARMEMENT

Une enveloppe de corps en titane... qui n'est pas tout à fait imprenable. Deux gros fusils de calibre 57. Le N.O.M.A.D. de la série 471 n'a jusqu'à présent pas encore été testé. Il s'agit-là de sa première mission, et, peut-être celle qui sera la plus mortelle. Les chances de survie sont minces.

Vous tenez la liberté du monde entre vos mains.

Nous vous salvons!

CHARGEMENT

Sur le C128 frappez GO 64 (retour) et continuez. Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, le côté imprimé vers le haut, en vous assurant qu'elle est rebobinée jusqu'au début. S'assurer que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Le message écran doit suivre. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone.

LA COMMANDE DE VOTRE ROBOT

Votre androïde N.O.M.A.D. peut être commandé soit par un manche à balai, soit par le clavier (la plupart des interfaces de manche à balai sont compatibles).

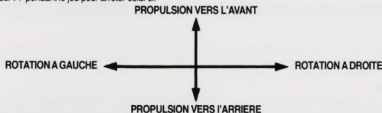
MANCHE A BALAI (PORT 2)

Pour sélectionner le clavier ou le manche à balai, appuyez sur F7 pour sélectionner l'option clignotante ou F1 pour la changer.

Appuyez sur F – la musique est éteinte

Appuyez sur D – poursuivez avec la musique

Appuyez sur F7 pendant le jeu pour arrêter celui-ci.



Appuyez sur le bouton "feu" (fire) pour tirer avec vos canons de photons. Ceux-ci tireront alternativement et un "tir rapide" peut se réaliser simplement, en maintenant le bouton enfoncé.

CLAVIER

Q, E, T, U, O – Vers l'avant

W, R, Y, I, P – Vers l'arrière

A, D, G, J, L – A gauche

S, F, H, K ; – A droite

SITUATION ET MARQUE DES POINTS

La marque des points sur écran vous donne la situation complète de ce que le jeu a réalisé et du niveau atteint. Elle vous donne le score actuel et le nombre de vies qui vous reste (vous commencez par 4 vies).

Aux divers stades du jeu, vous recevez des vies supplémentaires et vous pouvez contrôler votre succès par la rapidité du compteur de points.

CARACTERISTIQUES DU JEU

Inertie (Inertia) – votre androïde ne s'arrêtera pas instantanément si vous cessez l'accélération, mais il ralentira lentement. Si vous mettez les "freins", le ralentissement sera manifestement plus grand. Cependant, il est aussi possible de ralentir en tournant à 180° et en accélérant ensuite. (Ceci est utile pour tirer sur les choses qui vous poursuivent).

Murs magnétiques (Magnetic walls) – Cyrus a placé de grandes rangées de magnétons tout le long des murs de la ville. Quand ils sont actifs, ces dispositifs attireront l'armure métallique du N.O.M.A.D., en l'entraînant vers les canons et ne le ralentissant.

Missiles autodirecteurs (homing missiles) – Ceux-ci font leur apparition hors de silos à la surface de l'astéroïde et une fois qu'ils sont acheminés vers leur cible, il est bien difficile de les perdre.

Artillerie (artillery) – L'astéroïde tout entier est fortifié et Cyrus possède quelques-uns des canons thermiques les plus efficaces de l'univers connu. Même le fait d'être pris dans le souffle d'un de ces obus provoque une mort instantanée.

Robots-brutes – Cyrus possède une planète qui est entièrement consacrée à la production des robots-brutes. Ces exemplaires délicieux de l'art du roboticien sont programmés pour faire des attaques suicides sur quoique ce soit ou quiconque paraît même sembler attaquer leur maître.

Portes et commutateurs (gateways and switches) – les diverses sections de l'astéroïde ont de nombreuses portes pour les doisonner. Celles-ci peuvent être ouvertes et fermées en frôlant les commutateurs qui se trouvent sur les parois latérales. Toutefois, du fait des effroyables androïdes d'entretien, appuyer sur un commutateur n'ouvrira pas nécessairement la porte qu'il faut.

GENERIQUE

Conception du jeu par Ian Weatherburn et Simon Butler.

Programmation par Steve Calvert. Graphique par Simon Butler et Mart.

PRODUIT PAR: D. C. WARD

©1986 Ocean Software Limited

N.O.M.A.D

N.O.M.A.D.

Sein Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der obengenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder über Rundschreibereinrichtungen verbreitet werden. Alle Rechte weltweit sind vorbehalten. Das Programm läuft auf Commodore 64/128 Mikrocomputer ab.

DAS SPIEL

Draußen in der Unermesslichkeit des Weltraums liegt das Herz eines mehrere Milchstraßen verbindenden, Kriminellen Netzes (Intergalactic Criminal Network), TALOS, ein von Menschenhand geschaffener kleiner Asteroid, der sich langsam drehend durch den leeren Raum bewegt und sein Unheil durch den Kosmos (Universe) verbreitet. An der Spitze dieser scheinbar unaufhaltsamen Macht sitzt ein Mann, der entsetzlich boshafte Cyrus T. Gross.

Gross, dessen Name nur im Flüsterlaut gesprochen wird, ist die Verkörperung alles dessen, was verbrecherisch ist. Jedem Versuch, sein stetig sich weiterverbreitendes Reich einzuschränken, aus dem Wege gehend, hat er allen Widerstand niedergeschmettert und scheint unbesiegbar zu sein; er regiert seine entarteten Fanatiker (Zealots) mit eiserner Faust und eisigem Herzen.

Obwohl es keiner gesetzesvollziehenden Macht je gelungen ist, ihn zu überführen, ist er zweifellos für die vielen, ruchlosen Taten verantwortlich, die innerhalb des zivilisierten Weltalls vorkommen. Wahrhaftig ein Mann ohne Skrupel, der Brandstiftung, Mord, Waffenschmuggel und phototechnische Vernichtung aller Leute, die schwächer sind als er, auf dem Gewissen hat.

In einem verzweiferten Versuch haben die Herrscher der Freien Welten (Free Worlds) die Nemesis-Organisation zu Hilfe gerufen, eine hartgesottene Stammtrope von robotischen Freibeutern, die N.O.M.A.D. 471 (Nemesis Organisation Mobile Attack Droid) [Schnell-bewegliche Androiden-Streitkräfte der Nemesis-Organisation – S.A.S.N.O.], um Gross's eigene, schwerbewaffnete Welt zu durchdringen und diesen bösen Despoten ein für allemal zu zerstören.

Ihre Aufgabe besteht darin, N.O.M.A.D. durch die vier Teile der Hauptstadt (Capital City) in Richtung auf Gross's innerste Sphäre zu führen.

Sie landen auf dem Raumflughafen und müssen dann ihren Weg durch die Slums in das Stadtzentrum machen, in das HQ "Dun Dentin" eindringen, bevor Sie sein persönliches Quartier für die letzte tödliche Begegnung erreichen.

Es lauern viele Gefahren auf Sie in allen Teilen der Hauptstadt. Gross hat ganz nach der Art eines Feiglings Magnotrons, wärmesuchende Geschosse und eine endlose Zahl von ebenso tödlichen Hindernissen installiert, mit denen Sie es aufnehmen müssen und die Sie überwinden müssen.

N.O.M.A.D. 471 SPEZIFIKATIONEN

Autonomer Krieger-Androide von hoher Intelligenz. Infrarote visuelle Rezeptoren und akustische Hochfrequenz-Empfänger.

Ausgestattet mit Anti-g-Baugruppen und Doppeltriebwerken, die sowohl in Vorwärts- als auch in Rückwärts-Richtung funktionieren, und zu hohen Geschwindigkeiten fähig mit einem hohen Maß an Manövrierbarkeit.

BEWAFFNUNG

Körpergehäuse aus Titan ... nicht absolut unbezwinglich. Zwei große Handschußwaffen, Kaliber 57. Die N.O.M.A.D. 471er Serie ist noch unerprobt. Dies ist ihre erste und möglicherweise tödlichste Aufgabe. Die Chancen des Überlebens sind gering. Die Freiheit des Weltalls liegt in Ihren Händen.

Wir grüßen Sie!

LADEN

Beim C128 GO 64 (RETURN) tippen und fortführen. Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore Kassettenrekorder einlegen und sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist. Feststellen, ob alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT- und die RUN/STOP Tasten gleichzeitig drücken. Die Bildschirminnadruck sollte erscheinen: Am Kassettenrekorder die PLAY-Taste drücken. Dieses Programm ladet sich automatisch.

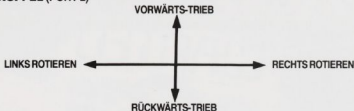
BEHERRSCHUNG IHRES ROBOTERS

Ihr N.O.M.A.D. Androide wird durch Gebrauch entweder eines Steuerknüppels oder der Tastatur bewegt (die meisten Steuerknüppel-Schnittstellen sind kompatibel).

Tastatur oder Steuerknüppel wählen. F7 drücken zum Wählen der Blink-Option oder F1 drücken zur Änderung derselben.

- F drücken – Musik AUS
- D drücken – Mit Musik fortsetzen
- F7 während des Spiels zum Einlegen von Pausen drücken.

STEUERKNÜPPEL (PORT 2)



„Feuer“-Knopf zum Feuere der Photon-Kanonen. Diese werden abwechselnd feuern, und für „Schnellfeuer“ hält man einfach den Knopf eingedrückt.

TASTATUR

- Q, E, T, U, O – Vorwärts
- W, R, Y, I, P – Rückwärts
- A, D, G, J, L – Links
- S, F, H, K, ; – Rechts

STAND und PUNKTZAHL

Auf dem Bildschirm wird ein kompletter Stand der Errungenschaften und die im Spiel erreichte Stufe angezeigt. Es werden die jeweils erreichte Punktzahl und die Zahl der verbleibenden Lebensdauern angezeigt (Sie fangen mit 4 an).

Sonder-Lebensdauern werden in verschiedenen Stufen des Spiels verliehen, und Sie können Ihren Erfolg durch die Geschwindigkeit des Punktzählers überwachen.

SPIEL-MERKMALE

Trägheit – Wenn Sie mit der Beschleunigung aufhören, hält Ihr Androide (Inertia) nicht sofort an, sondern wird allmählich langsamer. Wenden Sie die „Bremsen“ an, verstärkt sich die Verlangsamung natürlich. Verlangsamung ist jedoch auch möglich, indem man um 180° dreht und dann Beschleunigung anwendet. (Dies ist nützlich beim Abschießen von Dingen, von denen Sie verfolgt werden).

Magnetische Wände (Magnetic Walls) – Cyrus hat große Reihen von Magnetrans an einigen Stadtmauern entlang angeordnet. Wenn sie aktiv sind, üben sie Anziehungskraft auf N.O.M.A.D.'s metallische Rüstung aus, ziehen ihn in die Richtung der Kanonen und verlangsamen ihn.

Zielsuchgeschosse (Homing Missiles) – Diese kommen aus Silos in der Oberfläche des Asteroids zum Vorschein und sind sie einmal auf ein Ziel gerichtet, sind sie nur schwer abzuschütteln.

Artillerie (Artillery) – Der gesamte Asteroid ist mit starken Festungswerken versehen, und Cyrus hat einige der wirksamsten Hitzekanonen im ganzen Kosmos. Allein von der Blasluft einer dieser Granaten erwischt zu werden, führt zum sofortigen Tod.

Robo-Gangster (Robothugs) – Cyrus hat einen ganzen Planeten zur Verfügung, auf die Erzeugung seiner persönlichen Schutzgarde, die Robo-Gangster, abgestellt. Diese ergötzlichen Beispiele der Robotik sind darauf programmiert, zum selbstmörderschen Angriff auf etwas oder einen überzugehen, sobald es oder er auch nur im entferntesten wie eine Bedrohung für ihren und Gebiete aussieht.

Zugänge und Schalter (Gateways and Switches) – Die verschiedenen Teile des Asteroids haben viele Zugänge, um sie abzutrennen. Diese können durch Vorbeistreichen an den Schaltern an den Seitenwänden geöffnet und geschlossen werden. Wegen der entsetzlichen Wartungs-Androiden öffnet sich beim Drücken eines Schalters jedoch nicht unbedingt die Tür, die er öffnen mußte!

URHEBER

Spielentwurf von Ian Weatherburn und Simon Butler
Programmierung von Steve Calvert. Grafiken von Simon Butler und Mart.
PRODUZIERT VON D. C. WARD
©1986 Ocean Software Limited